MEGA DRIVE

S T A R

Gráficos 8

Música 7

Jogabilidade 8

Tipo: Aventura

Fabricante: Acclaim

Memória: 16 Megabits

Fases: 9

Jogadores: 1

COMANDOS

A: pulo

B: tiro

C: granadas

C pressionado: corre

↓: anda agachado

Ficção científica e história antiga é a mistura que deu certo em *Stargate*. Imagine que Ra, o antigo deus egípcio, fosse na verdade um alienígena que domina uma alta tecnologia. E que este mesmo alienígena, depois de expulso da Terra, fosse implantar uma civilização semelhante em um distante planeta. A idéia é tão atrativa que o filme, estrelado James Spader e Kurt Russel, se transformou em game nas versões para Mega Drive e SNES. Em *Stargate*, o filme, um portal que dá passagem para esta outra civilização é descoberto na Terra em uma escavação arqueológica. Daniel (Spader), um especialista em egiptologia, descobre os códigos para acionar o portal e então começa uma aventura que coloca lado a lado as supertições de um povo primitivo e os lasers e as naves de Ra. O lado da ação fica com O'Neill, um militar daqueles que não pensam duas vezes antes de detonar com os inimigos, seja com uma "simples" metralhadora ou mesmo com uma poderosa arma atômica.

O game segue o mesmo roteiro e tem os mesmos personagens. Você comanda O'Neill, o que siginifica que a tua parte é mesmo partir para cima dos guardas de Ra. Ou você pensou que ia ficar parado e decifrar hieróglifos? De qualquer forma, fique esperto, pois terá de encontrar as partes da bomba atômica e os símbolos que permitirão que toda a sua equipe possa retornar à Terra. E isso não será uma tarefa fácil: eles estão muito bem escondidas em várias fases do jogo. As dicas e os passwords que você confere ao lado valem para o Mega Drive. Nas próximas edições de VG mostraremos os macetes para a versão do SNES e todo o esquema para descobrir as partes da bomba e os símbolos.

Quer saber qual é a sua missão em cada fase? Então converse com as pessoas da sua equipe ou com alguns dos nativos amigos.

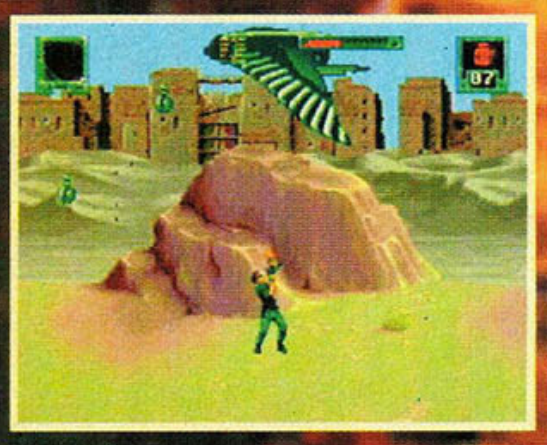
Na última caverna da missão Find the Marines, você encontra um dos símbolos que permitirão o retorno à Terra e uma das partes da bomba.

Para matar os guardas de Ra, a melhor alternativa é mandar granadas nas cabeças dos desgraçados.

Na encruzilhada, a porta da esquerda leva para Nagada e a da direita para a mina de escravos. Para pegar vários itens, vá para a mina. Se tiver pressa, vá direto para Nagada.

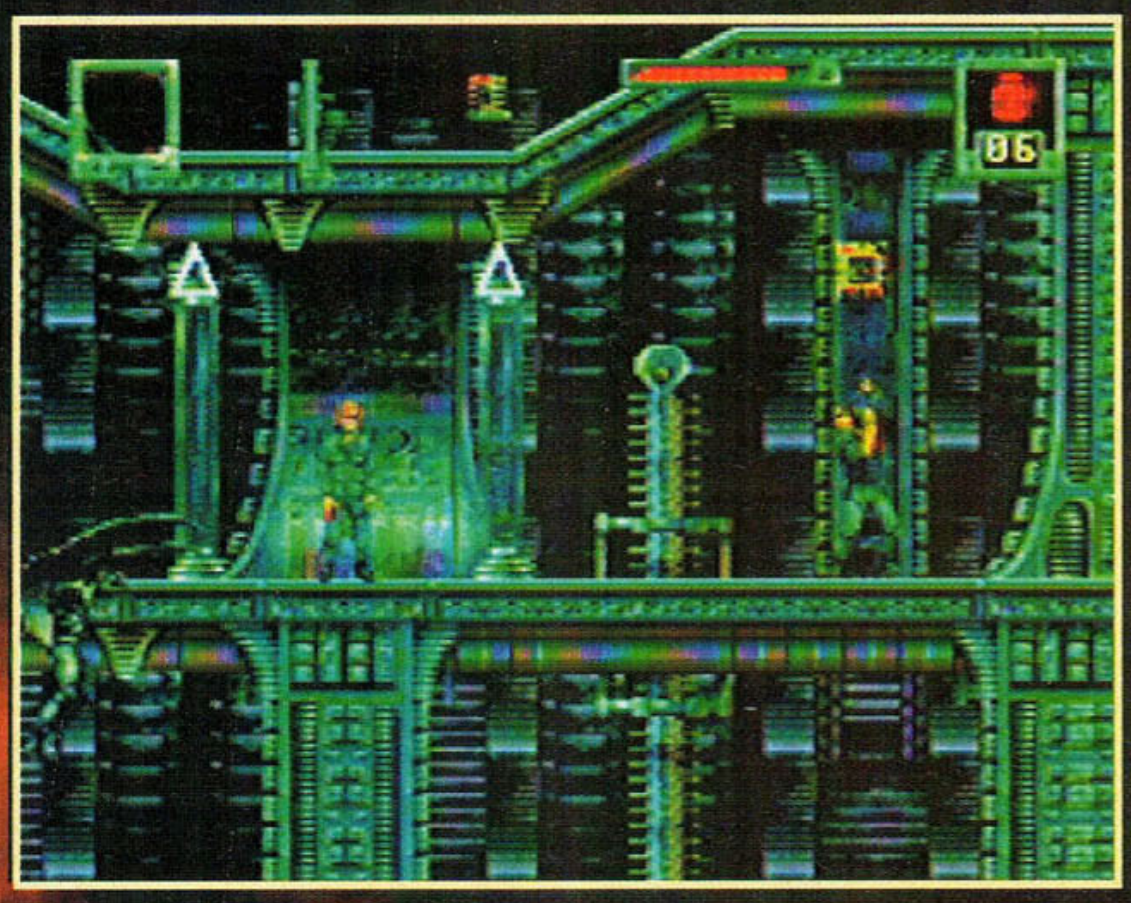
Um dos principais inimigos que O'Neill tem que arrebentar é Anubis. Antes de começar a luta, você vai ter uma conversinha com o infeliz. Na primeira vez que enfrentá-lo, fique pendurado na plataforma. Quando ele aparecer em uma das duas plataformas superiores, jogue a granada nele e use a metralhadora para destruir as bolinhas que ele solta.

Nesta outra, o esquema é ao contrário: a porta da esquerda leva à mina de e a da direita para Nagada.



Ao encontrar as glidders (as indestrutíveis naves de Ra), fique embaixo das pedras para evitar os tiros.

G A T E



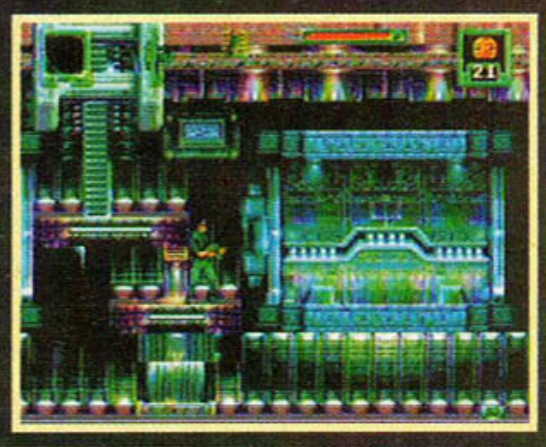
Para salvar Daniel, atire no quadrado amarelo que está no canto superior direito da tela.

Destroy Ra's Comus Console: nesta fase você destrói o computador para poder abrir a porta.

ENFRENTANDO RA

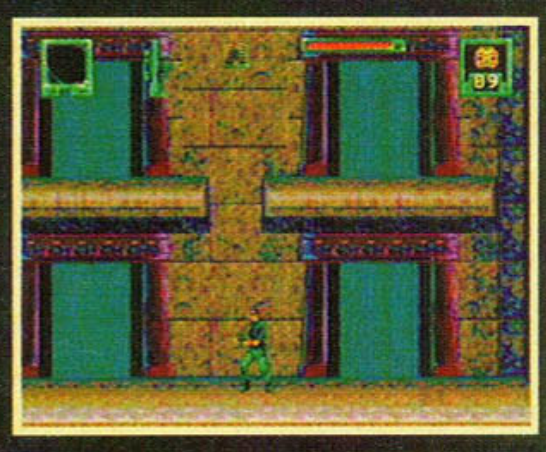
Para destruir Ra pendure-se atirando granadas e anulando seus ataques com a metralhadora. Isso vale para as duas transformações do "deus".

Ao chegar na última fase, não queira enfrentar Ra logo de cara. Siga em frente, que você encontrará uma passagem que leva a uma sala cheia de itens.



Destrua seis destas alavancas para impedir que os glidders decolem e você possa avançar no jogo

Anubis não sabe perder e tem a péssima mania de querer uma revanche com O'Neill. Aqui é a terceira vez que ele aparece. Para derrotá-lo, use sempre o mesmo esquema: pendure-se na plataforma, jogue granadas e se proteja com a metralhadora



A porta certa para encontrar Ra é a superior direita

O jogo tem finais diferentes: achando os símbolos, você pode voltar para a Terra. Se conseguir encontrar apenas a bomba, você irá destruir Ra e ter que passar o resto da vida em outro planeta.

PASSWORDS